



Игры российской компании «VAY TOY»  
Татьяна и Марк Вайнапель

**Игра «Храним мир. Вторая жизнь.»**



**Подвижная STEM игра**

**STEM** расшифровывается как (наука, технология, инженерия, математика). Это формат командных игр, который призван помочь детям преодолеть пропасть между учебными задачами и реальными действиями в жизни.

**STEM игры** помогают ребенку получить такие навыки, как гибкость мышления, способность сосредоточиться на проекте, работать в команде, подходить к задаче творчески, находить нестандартные решения. Развитые исследовательские способности, познавательный интерес и креативное мышление, поможет детям в школе и сделает их успешными.



Игровое поле

Цветные карточки с изображением мусора

Карточки - алгоритмы

Карточки - стрелки

Карточки - сюрпризы

### **1 вариант**

**Цель игры:** дойти до нужной карточки прокладывая путь стрелками.

### **Ход игры:**

Разложите поле и карточки с «мусором» вокруг него. Команды распределяют какие карточки с «мусором» они собирают. Команда решает до какой карточки с мусором им нужно дойти. Один игрок от команды встает на стартовую позицию. В руках он держит карточки-стрелки. Прежде чем сделать шаг, игрок кладет карточку-стрелку перед собой, задавая направление движения. Дойдя до нужной карточки с «мусором», игрок берет ее и несет в соответствующий контейнер. Команда подводит итог, проговаривая вслух путь своего игрока.

### **2 вариант**

Карточки-стрелки на поле выкладывают члены команды для своего игрока. Игрок следует по ним.

### **3 вариант**

**Цель игры:** построить алгоритм, приводящий к цели.

**Ход игры:** разложите игровое поле и карточки с «мусором» вокруг него. Команды распределяют какие карточки с «мусором» они собирают. Команда выбирает карточку с «мусором», до которой должен дойти игрок. Команда обсуждает путь от места старта до этой карточки и выкладывает его в виде алгоритма при помощи карточек-стрелок рядом с полем. Игрок выполняет заданный маршрут. Если игрок не дошел до нужной карточки, выполняя алгоритм, то команда должна найти ошибку в составленном алгоритме.